

SKRIPSI

Hubungan antara Intensitas Penggunaan Media Sosial *Instagram* dengan Keterampilan Sosial Dewasa Awal

Diajukan Guna Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya



Disusun oleh:

Aisyifa Cahya Dewi

145120301111007

PROGRAM STUDI S1 PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2018

LEMBAR PENGESAHAN

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL
INSTAGRAM DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL DEWASA AWAL**

SKRIPSI

Disusun Oleh :

Aisvifa Cahya Dewi

NIM. 145120301111007

Telah disetujui dan dinyatakan lulus dalam ujian sarjana

Pada tanggal **4 Juni 2018**

Tim Penguji

Ketua Majelis Sidang Penguji,

Ilhamuddin, S.Psi., M.A.

NIP. 198407302010121004

Ketua Penguji

Unita Werdi Rahajeng, S.Psi., M.Psi

NIK. 2013048103262001

Anggota Penguji,

Ulifa Rahma, S.Psi., M.Psi

NIK. 2013098803132001

Malang, 1 Agustus 2018

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dekan

Prof. Dr. Unti Ludigdo, Ak

NIP. 19690314 199402 1 001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aisyifa Cahya Dewi

NIM : 145120301111007

Jurusan : Psikologi

Institusi : Universitas Brawijaya

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial *Instagram* dengan Keterampilan Sosial Dewasa Awal” benar-benar karya saya sendiri, bukan skripsi milik orang lain, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah dicantumkan sumbernya dan tertulis dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh, dan sanksi lain yang sesuai dengan peraturan yang diberlakukan di Universitas Brawijaya.

Malang, 4 Juni 2018

Yang membuat pernyataan,



Aisyifa Cahya Dewi

NIM. 145120301111007

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL DEWASA AWAL

Aisyifa Cahya Dewi

145120301111007

ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial dewasa awal. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif korelasional. Subjek penelitian berjumlah 339 mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang yang diperoleh dengan rumus Slovin menggunakan teknik *accidental sampling*. Penelitian ini menggunakan kuesioner intensitas penggunaan media sosial berupa pertanyaan tertutup dan terbuka, serta skala keterampilan sosial milik Riggio (1986). Analisis data menggunakan teknik statistik korelasi *product moment-pearson*. Hasil penelitian dengan analisis statistik menunjukkan bahwa koefisien korelasi sebesar 0.054 dengan tingkat signifikansi (p) sebesar 0.321 dan 0.061 dengan tingkat signifikansi (p) sebesar 0.260, yang artinya tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial dewasa awal.

Kata kunci: Intensitas Penggunaan Media Sosial, *Instagram*, Keterampilan Sosial, Dewasa Awal

RELATIONSHIP BETWEEN INTENSITY OF USING SOCIAL INSTAGRAM MEDIA WITH ADULT SOCIAL SKILLS

Aisyifa Cahya Dewi

145120301111007

ABSTRACT

The study was conducted to determine the relationship between the intensity of use of social media instagram with early adult social skills. The method used is correlational quantitative method. The subjects of the study were 339 students of Faculty of Social and Political Sciences Brawijaya University Malang obtained by Slovin formula using accidental sampling technique. This study uses questionnaire intensity of social media use in the form of closed and open questions, as well as the social skill scale of Riggio (1986). Data analysis using statistical correlation technique product moment-pearson. The result of research with statistical analysis shows that the correlation coefficient of 0.054 with significance level (p) of 0.321 and 0.061 with significance level (p) of 0.260, which means there is a no relationship between the intensity of use of social media instagram with early adult social skills.

Keywords: Intensity of use of Social Media, *Instagram*, Social Skills, Early Adulthood

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbilalamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya yang tiada terkira besarnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Hubungan antara Intensitas Penggunaan Media Sosial *Instagram* dengan Keterampilan Sosial Dewasa Awal”**. Adapun maksud dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjana psikologi pada S1 Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik bersifat moril maupun materil, oleh karena-Nya penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga antara lain kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik tanpa ada suatu halangan apapun.
2. Kedua orang tua tercinta Bapak Imam Jauhari S.E. dan Ibu Ita Tutik Liberti S.H. serta Ahmad Nabiel ZamZami selaku adik penulis yang senantiasa sabar, mensupport, memberikan semangat, menghibur, dan memfasilitas penulis selama penulis menyusun skripsi ini.
3. Prof. Dr. Ir. Unti Ludigdo, selaku dekan FISIP UB beserta jajarannya.
4. Ibu Cleoputri Al Yusainy, S.Psi., M.Psi., Ph.D selaku Ketua Jurusan Psikologi Universitas Brawijaya.

5. Bapak Ilhamuddin, S.Psi., M.A selaku Dosen Penasehat Akademik serta dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Ibu Unita Werdi Rahajeng, S.Psi., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan ilmu yang berarti bagi penulis.
7. Ibu Ulifa Rahma, S.Psi., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan ilmu yang berarti bagi penulis.
8. Teman-teman penelitian payung penulis (Hanifa Timur Mawarizka, Fahri Kamuli, Dhiya Izdlhar S, Alifia Mayasari, Khusnandar Eko H, Darryl Evan, terimakasih karena telah berjuang untuk menyelesaikan penelitian payung, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Sahabat-sahabat serta saudara penulis (Savira Fairus El Khadra, Siska Debora, Woro Endah Chrisita, Mustika Nilam Sari, Tyas Dwi Lestari, Eko Riyaldi Hint, dan masih banyak lagi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu) yang telah membantu memberikan ide dan masukan saat penulis mengalami kesulitan, memberikan kritik, saran, semangat, dorongan, tempat berbagi suka duka dan menyediakan waktu kepada penulis ketika penulis mengalami kebingungan.

Terima kasih atas kesediaan waktu dan tempat serta partisipasinya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik sangat penulis harapkan untuk perbaikan dalam penulisan skripsi untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Malang, Agustus 2018

Aisyifa Cahya Dewi



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2. Manfaat Praktis	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Keterampilan Sosial	8
2.1.1. Definisi Keterampilan Sosial	8
2.2. Intensitas Penggunaan Media Sosial <i>Instagram</i>	12
2.2.1. Definisi Intensitas	12
2.2.3. Aspek-aspek Intensitas Penggunaan Media Sosial <i>Instagram</i>	13
2.3. Pengertian Media Sosial.....	13
2.4. <i>Instagram</i>	13
2.4.1. Fitur-fitur dalam <i>Instagram</i>	14
2.5. Hubungan Antar Variabel	16
2.6. Hipotesis Penelitian	18

BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1. Jenis Penelitian.....	19
3.2. Identifikasi Variabel Penelitian.....	19
3.3. Definisi Operasional	19
3.3.1. Intensitas Penggunaan Media Sosial <i>Instagram</i>	19
3.3.2. Keterampilan Sosial	20
3.4. Populasi dan Sampel	20
3.4.1. Populasi.....	20
3.4.2. Sampel.....	21
3.5. Metode dan Alat Pengumpulan Data	22
3.5.1. Kuesioner Intensitas Penggunaan Media Sosial <i>Instagram</i>	22
3.5.2. Skala Keterampilan Sosial	23
3.6. Prosedur Penelitian	25
3.6.1. Tahap persiapan penelitian terdiri dari:.....	25
3.6.2. Tahap Pelaksanaan.....	25
3.6.3. Tahap Analisis Data.....	27
3.7. Pengujian Alat Ukur	27
3.7.1. Validitas	27
3.7.2. Uji Daya Diskriminasi Item	28
3.7.3. Reliabilitas	30
3.8. Teknik Analisis Data.....	31
3.8.1. Uji Asumsi	31
3.8.1.1. Uji Normalitas.....	32
3.8.1.2. Uji Linearitas	32
3.8.2. Uji Hipotesis	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Hasil Penelitian	34
4.1.1. Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	34
4.1.2. Deskripsi Data.....	35
4.2. Hasil Analisis Data	38

4.2.1. Uji Asumsi	38
4.2.1.1. Uji Normalitas.....	38
4.2.1.2. Uji Linearitas	39
4.3. Uji Hipotesis	40
4.4. Pembahasan Hasil Penelitian	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
5.1. KESIMPULAN.....	45
5.2. SARAN	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	51



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Definisi dari keterampilan sosial.....	9
Tabel 2. Kuesioner intensitas penggunaan media sosial <i>instagram</i>	23
Tabel 3. Tabel penilaian item skala keterampilan sosial.....	24
Tabel 4. Blueprint skala keterampilan sosial sebelum try out.....	24
Tabel 5. Daya diskriminasi item.....	39
Tabel 6. Blueprint skala keterampilan sosial sesudah try out.....	30
Tabel 7. Interpretasi koefisien (r).....	33
Tabel 8. Gambaran umum berdasarkan data demografis.....	34
Tabel 9. Perbandingan skor hipotetik dan skor empirik keterampilan sosial.....	36
Tabel 10. Ketentuan kategorisasi jenjang bagi subjek penelitian.....	37
Tabel 11. Kategorisasi subjek berdasarkan skala keterampilan sosial.....	37
Tabel 12. Hasil uji normalitas frekuensi dan durasi keterampilan sosial.....	38
Tabel 13. Hasil uji linearitas frekuensi dan durasi keterampilan sosial.....	39
Tabel 14. Hasil uji hipotesis frekuensi dan durasi keterampilan sosial	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan kerangka berpikir.....	18
Gambar 2. Uji normalitas.....	37



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media sosial merupakan sarana pergaulan secara online untuk membantu seseorang dalam bersosialisasi dan melakukan segala bentuk aktivitas sehari-hari. Media sosial bertujuan untuk membagikan aktivitas kehidupan seseorang, membagikan informasi dan pesan dengan berbagai topik, salah satunya informasi mengenai diri sendiri yang disampaikan kepada orang lain atau disebut sebagai keterampilan sosial. Keterampilan sosial mencakup kemampuan individu dalam menyampaikan informasi, menerima informasi, baik secara verbal maupun non verbal (Riggio, 1986). Fungsi dari keterampilan sosial yaitu sebagai pengembangan identitas. Individu yang sering melakukan interaksi dengan orang lain akan memiliki pemahaman lebih tentang dirinya karena adanya nasihat dari orang lain, sedangkan individu yang mempunyai keterampilan sosial rendah akan merasa kesulitan memahami dirinya sendiri sehingga muncul kemungkinan terjadinya kesalahpahaman dalam menilai diri sendiri (Mu'tadin, 2002).

Seseorang yang takut untuk berinteraksi dengan orang lain secara tidak langsung mengalami kegagalan dalam memperluas hubungan antar pribadi dan berkomunikasi dengan teman sebaya (Havighurst, 1981). Kemampuan individu dalam menjalin hubungan yang positif dapat mengurangi beban psikologis yang membuat mereka merasa lebih dihargai, lebih diakui, dan merasa menjadi lebih

baik. Hubungan yang baik dapat membantu individu dalam mengatasi stress dengan memberikan perhatian, informasi, dan *feedback* (Yusuf, 2011). Jika hal ini sudah terpenuhi, maka seseorang akan lebih berhati-hati dan dapat memilah informasi yang pantas untuk dipublikasikan dalam membuka dirinya di media sosial sehingga para dewasa akan terlepas dari dampak negatif media sosial, seperti menyebabkan rasa rendah diri, dikucilkan dari pergaulan, cenderung berperilaku yang kurang normatif misalnya anti sosial, dan bahkan dalam perkembangan yang lebih ekstrim bisa menyebabkan terjadinya kenakalan, tindakan kriminal, tindakan kekerasan, dan sejenisnya. Oleh karena itu sangatlah penting bagi dewasa awal untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial (Mu'tadin, 2006).

Dewasa yang terpapar oleh media dan memiliki keingintahuan lebih dalam pada perkembangan teknologi tersebut, memungkinkan dirinya untuk lebih sering dan lama dalam mengakses media sosial. Menurut data dari Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) yang merilis hasil *survey* Penetrasi dan Penggunaan Perilaku Internet pada tahun 2017 tentang durasi terlama pengguna media sosial di Indonesia tercatat sebanyak 43,89% masyarakat Indonesia menghabiskan waktu dalam mengakses media sosial *instagram* rata-rata 1-3 jam sehari, lalu 26,63% menghabiskan waktu 4-7 jam dalam sehari, dan 26,48% menghabiskan waktu 7 jam dalam sehari ketika mengakses internet (Kompas.com).

Salah satu media sosial yang menyediakan *tools* untuk membangun relasi sosial dan mengekspresikan diri yaitu *instagram*, karena *instagram* merupakan aplikasi dengan fitur-fitur lengkap untuk mengunggah foto, *mengupload* video beserta menulis status yang sedang dialami atau dirasakan oleh seseorang. Pengguna *instagram* dapat menyingkap informasi dirinya dengan individu lain pada media sosial yang sama.

Pada 6 Februari 2018, Good News From Indonesia menyatakan bahwa *instagram* merupakan media sosial dengan pengguna terbanyak di Indonesia dengan jumlah responden sebanyak 43,5% (Ramadhan, 2018). Sebagian besar pengguna aplikasi *instagram* adalah dewasa berusia 18-24 tahun dengan jumlah responden sebanyak 59% (Yarmi & Lestari, 2017). *Instagram* banyak digunakan karena kesenangan yang dirasakan saat mengambil gambar. Hal ini erat kaitannya dengan kekhawatiran seseorang saat tidak bisa mengabadikan momen istimewa, sehingga mereka takut memori akan peristiwa tersebut hilang. *Instagram* dapat memberikan umpan balik. Saat kita mengunggah sebuah foto atau video ke *instagram*, biasanya *followers* kita akan memberikan reaksi, entah itu komentar atau *like*. Respon ini akan membuat kita merasa diakui oleh orang lain. *Sindrom Fear of Missing Out* (FOMO), yaitu saat seseorang aktif menggunakan *instagram*, kita beranggapan bahwa orang itu ada dalam jangkauan kita. Tetapi disaat seseorang sudah tidak aktif lagi menggunakan *instagram*, anggapan itu akan berubah, yaitu orang tersebut sudah hilang kontak dengan kita (Aprillia, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Melati (2015) menyatakan bahwa kapan pun dan dimana pun berada, mahasiswa tidak pernah terlepas dari penggunaan media sosial. Mahasiswa asyik dengan *smartphone* dan interaksi di media sosialnya saat sedang mengikuti kegiatan perkuliahan dengan dosen di kelas. Fenomena lain yang terlihat, yaitu pada saat berkumpul, pemandangan sekelompok mahasiswa yang sedang duduk di satu meja namun tak saling berinteraksi secara langsung, melainkan asyik dengan *smartphone* dan media sosialnya masing-masing. Selain itu, ada mahasiswa yang bahkan rela meminjam *smartphone* hanya untuk *update* di media sosial *instagram*. Hal-hal demikian menunjukkan bahwa mengakses media sosial telah menjadi kebiasaan yang sulit untuk ditinggalkan.

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan media sosial tidak hanya berdampak negatif bagi para penggunanya, tetapi media sosial juga dapat berdampak positif seperti dapat mengembangkan keterampilan sosial yang dimiliki seseorang. Hal tersebut menarik peneliti untuk melakukan penelitian tentang hubungan antara intensitas penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial dewasa awal.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial dewasa awal?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris adanya hubungan antara intensitas penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial dewasa awal.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran tentang hubungan intensitas penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial dewasa awal serta memberikan informasi dan pengetahuan di bidang psikologi dan teknologi terkait dengan intensitas penggunaan media sosial khususnya *instagram* pada dewasa awal.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk orang tua dalam membimbing dan mengarahkan, untuk menggunakan media sosial secara bijak.

b. Bagi Dewasa Pengguna Media Sosial

Penelitian ini bermanfaat untuk menjadi acuan untuk mengetahui bagaimana sebaiknya dewasa berinteraksi dengan orang lain, baik secara langsung maupun melalui dunia maya khususnya dalam penggunaan media sosial.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti mengenai keterampilan sosial atau intensitas penggunaan media sosial, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dan referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.

1.5. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Majorsy dkk (2015) dengan judul “Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Kecanduan Situs Jejaring Sosial Pada Masa Dewasa Awal” dengan metode kuantitatif diperoleh hasil adanya hubungan antara keterampilan sosial dan kecanduan jejaring sosial pada masa dewasa awal dengan arah hubungan negatif, dimana semakin tinggi keterampilan sosial yang dimiliki seseorang maka semakin rendah kecanduan situs jejaring sosial, dan sebaliknya apabila semakin rendah keterampilan sosial yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi kecanduan situs jejaring sosial.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Setiaji dkk (2016) dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat” dengan metode kuantitatif diperoleh hasil

adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal dengan $r = -0.367$ ($p < 0.05$). Pemain game dewasa awal memiliki kecanduan terhadap permainan tersebut karena menjadikan game online sebagai pelarian dari masalah yang sedang mereka hadapi.

Penelitian yang dilakukan oleh Nugraini dkk (2016) dengan judul “Keterampilan Sosial Menjaga Kesejahteraan Psikologis Pengguna Internet” dengan metode kuantitatif diperoleh hasil keterampilan sosial merupakan variabel mediator dari hubungan penggunaan internet berlebihan dengan kesejahteraan psikologis serta penggunaan internet yang tinggi berhubungan dengan rendahnya keterampilan sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewanti (2016) dengan judul “Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 Malang” dengan metode kuantitatif diperoleh hasil korelasi sebesar $R = 0,769$, $p = 0,000 < 0,05$ artinya ada hubungan antara keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphone dengan prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Malang.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurmandia dkk (2013) dengan judul “Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi Dengan Kecanduan Jejaring Sosial” dengan metode kuantitatif diperoleh hasil Ada hubungan yang sangat signifikan antara kemampuan sosialisasi dengan kecanduan jejaring sosial.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Keterampilan Sosial

2.1.1. Definisi Keterampilan Sosial

Sekelompok keterampilan sosial yang digunakan dalam mengirim, menerima, dan mengatur informasi verbal maupun non verbal untuk memfasilitasi dan melakukan interaksi sosial secara adaptif (Riggio, 1986). Menurut Michelson (2013) keterampilan sosial adalah kemampuan untuk melakukan interaksi sosial baik secara verbal maupun non verbal, dan pola pikir yang positif. Berbeda dengan pendapat kedua tokoh tersebut, Arends (2008) mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah perilaku-perilaku individu yang mendukung kesuksesan sosial dan memungkinkan individu untuk bekerja bersama dengan orang lain secara efektif, berinteraksi dengan teman sebaya, bergabung dalam kelompok, menjalin pertemanan baru, dan menangani konflik.

Berdasarkan dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, serta menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negatif oleh lingkungan sekitar

2.1.2. Dimensi Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial mencakup tiga kemampuan dasar yang melibatkan komponen emosional (non verbal) dan komponen sosial (verbal) yang dikonseptualisasikan menjadi tiga keterampilan dasar: keterampilan dalam ekspresi atau biasa dikenal sebagai *encoding skills*, keterampilan dalam mengenali dan melakukan *decoding* pesan dari orang lain, dan keterampilan dalam mengatur dan mengendalikan perilaku komunikasi. Komponen-komponen tersebut kemudian dikembangkan kedalam 6 dimensi keterampilan sosial.

Tabel 1. Definisi dari dimensi keterampilan sosial

Dimensi	Definisi
<i>Emotional Expressivity</i> (EE)	Keterampilan dalam berkomunikasi secara non-verbal, khususnya dalam mengirim pesan-pesan emosional, ekspresi sikap yang non-verbal, dominasi, dan orientasi interpersonal.
<i>Emotional Sensitivity</i> (ES)	Keterampilan dalam menerima dan menginterpretasikan komunikasi emosional dan non-verbal dari orang lain.
<i>Emotional Control</i> (EC)	Keterampilan dalam mengendalikan dan mengatur ekspresi emosi dan ekspresi non-verbal diri khususnya saat menyampaikan atau menyembunyikan emosi dengan tepat.
<i>Social Expressivity</i> (SE)	Keterampilan ekspresi verbal dan kemampuan untuk melibatkan orang lain dalam wacana sosial.
<i>Social Sensitivity</i> (SS)	Keterampilan untuk menginterpretasikan komunikasi verbal orang lain; kemampuan untuk memahami situasi sosial, norma sosial dan juga peran.
<i>Social Control</i> (SC)	Keterampilan dalam bermain peran dan presentasi sosial diri.

1. *Emotional Expressivity* (EE)

Ekspresi emosi merupakan bagian integral dari fungsi manusia adaptif. Ekspresi emosional secara positif terkait dengan sifat kepribadian ekstrasversi, keterbukaan terhadap pengalaman, dan kesesuaian. Orang dengan tingkat ekspresi emosional yang lebih tinggi memperoleh kesenangan yang lebih besar dari interaksi sosial. Sebaliknya, tingkat ekspresi emosional yang lebih rendah telah dikaitkan dengan anhedonia sosial.

2. *Emotional Sensitivity* (ES)

Emotional Sensitivity mengukur kemampuan dalam menerima dan menginterpretasikan pesan dalam komunikasi non verbal yang disampaikan oleh orang lain. Individu yang sensitif secara emosional juga cenderung mudah tersentuh emosi dan mudah berempati kepada orang lain terhadap keadaan emosional.

3. *Emotional Control* (EC)

Emotional control mengukur kemampuan individu dalam mengontrol serta meregulasi emosinya serta bagaimana individu tersebut dapat menunjukkannya secara non verbal. Kontrol emosional ini mencakup kemampuan untuk menampilkan emosi tertentu dan menyembunyikan emosi yang lain dalam berbagai situasi-situasi sosial

yang berbeda. Individu yang memiliki *emotional control* yang baik dapat mengontrol emosinya dalam berbagai situasi sosial dan menunjukkan ekspresi emosi yang sesuai dengan situasi dan kondisi pada saat itu.

4. *Social Expressivity* (SE)

Social Expressivity mengukur kemampuan individu dalam ekspresi verbal dan kemampuan untuk melibatkan orang lain dalam kegiatan sosial. Skor yang tinggi dalam dimensi ini merepresentasikan individu yang ramah, mudah bergaul, memulai pembicaraan, serta mengarahkan alur atau topik pembicaraan dengan orang lain. Skor yang rendah dalam dimensi ini merepresentasikan individu yang ekspresif dan seringkali berbicara dengan spontan tanpa menjaga topik atau konten pembicaraannya.

5. *Social Sensitivity* (SS)

Social Sensitivity mengukur kemampuan individu dalam menginterpretasikan pesan verbal yang disampaikan oleh orang lain dalam proses komunikasi. Dimensi ini mengukur tingkat pemahaman dan sensitivitas yang dimiliki individu terhadap norma-norma yang diterapkan di masyarakat. Kemampuan *Social sensitivity* yang baik adalah individu yang menyadari perilaku yang pantas maupun perilaku yang tidak pantas dilakukan dalam konteks sosial dan memberi perhatian terhadap tindak tanduk sosial.

6. *Social Control* (SC)

Social Control mengukur kemampuan individu dalam menempatkan diri, bermain peran, serta bagaimana cara individu untuk dapat merepresentasikan atau membawakan diri di hadapan orang lain. Individu yang memiliki *social control* yang baik cenderung tampil sebagai individu yang lebih percaya diri dan dapat menempatkan dirinya di posisi nyaman dalam berbagai lingkungan sosial.

2.2. Intensitas Penggunaan Media Sosial *Instagram*

2.2.1. Definisi Intensitas

Menurut Chaplin (2008), intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya. Intensitas menurut Kartono dan Gulo (2003) sebuah kekuatan terhadap suatu tingkah laku, jumlah energi fisik yang bertujuan untuk merangsang panca indera. Menurut Horrigan (2000) intensitas merupakan sebuah hasil dari kecepatan koneksi dan pengalaman melakukan aktivitas secara online selama bertahun-tahun, mendorong jumlah aktivitas online seseorang, mendorong pemakaian *broadband* dengan satuan bir yang lebih banyak.

Berdasarkan dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa intensitas merupakan perilaku, pengalaman, atau sikap yang mendorong jumlah aktivitas online seseorang yang berhubungan dengan penggunaan data internet.

2.2.2. Intensitas Penggunaan *Instagram*

Intensitas penggunaan *instagram* diartikan sebagai suatu sikap yang dimiliki seseorang sesuai dengan perasaan, dimana perasaan senang terhadap suatu kegiatan tertentu akan mendorong individu untuk melakukan kegiatan tersebut berulang-ulang. Sikap ini memungkinkan seseorang untuk terus memposting atau menampilkan foto, membuat story, berkomentar, memberikan *like* kepada foto atau video yang diunggah, dan lain sebagainya (Rinjani dkk, 2013)

2.2.3. Aspek-aspek Intensitas Penggunaan Media Sosial *Instagram*

Menurut Horrigan (2000) terdapat dua hal yang mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan media sosial seseorang, yaitu:

1. Frekuensi: Seberapa sering seseorang mengakses media sosial *instagram*.
2. Durasi: Seberapa lama seseorang mengakses media sosial *instagram*.

2.3. Pengertian Media Sosial

Van Dijk (2013), media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Media sosial dapat dilihat sebagai medium fasilitator online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial.

Nasrullah (2015) menyatakan bahwa media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial. Media dan

semua perangkat lunak merupakan “sosial” atau dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial.

2.4. *Instagram*

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai media sosial termasuk milik *instagram* itu sendiri. Salah satu fitur yang unik di *instagram* adalah memotong foto menjadi bentuk persegi, sehingga terlihat seperti hasil kamera Kodak Instamatic dan polaroid. Sistem sosial di dalam *instagram* adalah dengan menjadi mengikuti akun pengguna lainnya, atau memiliki pengikut *instagram*. Komunikasi antara sesama pengguna *instagram* sendiri dapat terjalin dengan memberikan tanda suka, dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya (Frommer, 2010).

Instagram sangat fokus pada tujuannya untuk menjadi mediator komunikasi melalui gambar atau foto. Hal ini merupakan bentuk komunikasi yang baru dimana komunikasi tidak lagi berupa verbal tetapi juga dalam bentuk gambar. Ketika seseorang melakukan aktivitas berupa *comment* atau *like* terhadap suatu foto yang terunggah di aplikasi tersebut, maka orang tersebut sedang berinteraksi dengan foto yang ada (Daniel, 2013).

2.4.1. Fitur-fitur dalam *Instagram*

Terdapat beberapa fitur-fitur yang ada dalam media sosial *Instagram* (Michelle, 2017), antara lain:

1) Kamera

Fitur kamera memungkinkan bagi pengguna *Instagram* tidak hanya dalam mengunggah foto dari galeri, tetapi dapat juga langsung dalam membidik atau dapat merekam momen dari dalam aplikasi kemudian mengedit, memberi *caption* serta membagikannya.

2) Editor

Editor adalah fitur yang dapat memungkinkan para pengguna dalam memoles foto yang diambil lewat kamera. Pada fitur ini terdapat 10 (sepuluh) *tool editor* yang berfungsi mengatur kembali pencahayaan, kontras dan saturasi dengan menggerakkan jemari tangan.

3) Tag dan Hashtag

Fitur ini sebagaimana terdapat pada media sosial lainnya yang memiliki fungsi untuk menandai teman atau mengelompokkan foto dalam satu label.

4) Caption

Caption berfungsi sebagai deskripsi, mampu memberikan kepada kita dalam melakukan komunikasi baik sepetah dan dua patah kata terhadap foto yang diunggah. Disamping dengan menambahkan *hashtag*.

5) Integrasi ke media sosial

Instagram juga memungkinkan bagi penggunanya untuk dapat berbagi foto atau video ke jejaring sosial lain seperti *Facebook*, *Twitter*, *Tumblr* dan *Flickr*. Pada fitur ini jika tool diaktifkan maka setiap kali foto dibagikan,

secara otomatis Instagram akan membagikannya ke jejaring sosial yang telah terhubung.

6) *Instastory*

Instastory merupakan fitur terbaru dari Instagram, yang berfungsi mengambil format snapchat dimana unggahan hanya akan bertahan selama 1 (satu) hari dengan durasi maksimal 10 detik.

7) *Explore*

Fitur ini menampilkan konten yang dilihat oleh *following* atau *follower* dari pengguna.

2.5. Hubungan Antar Variabel

Penggunaan internet pada era zaman modern seperti sekarang ini tentunya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari setiap orang termasuk salah satunya individu dewasa awal. Biasanya mereka menggunakan internet untuk berinteraksi dengan teman sebayanya melalui media sosial atau sekedar mencari hiburan. Keterlibatan individu secara *online* didorong oleh kebutuhan normatif orang dewasa dan diperkuat dengan adanya fasilitasi *online* serta menganggap adanya peningkatan nilai ke internet, dengan demikian nilai pada internet akan membentuk perilaku secara *online* dan memacu atau menghalangi regulasi diri (Tzavela, 2015).

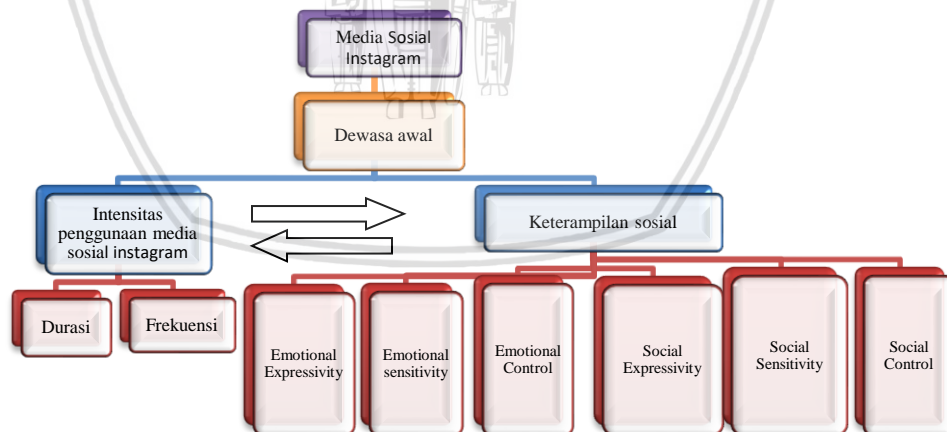
Internet memfasilitasi individu dalam memenuhi kebutuhan seperti komunikasi, pendidikan, belanja, dan hiburan (Septanti & Setyorini, 2017).

Melihat perilaku penggunaan internet di Indonesia, kebanyakan pengguna mengaksesnya untuk media sosial (Irfandi, 2018). Sarana media sosial tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi dengan adanya *tools* seperti *direct message*, *live*, status, video, dapat menunjang perilaku dalam melakukan interaksi sosial yang bertujuan untuk meluapkan perasaannya. Salah satu media sosial yang menyediakan *tools* adalah *instagram* (Yuniar, 2013). Perkembangan teknologi terutama teknologi internet yang banyak memberikan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari tersebut memunculkan permasalahan baru pada kehidupan seseorang yaitu kecanduan internet. Akibat adanya intensitas penggunaan internet yang terlalu tinggi dapat menyebabkan rendahnya keterampilan sosial seseorang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Majorsy dkk, 2013). Keterampilan sosial sangat dibutuhkan dikarenakan keterampilan sosial memasukkan kemampuan seorang dewasa untuk mengadopsi nilai moral dari budaya dan masyarakat (Salkind, 2006).

Individu yang mencari teman dan lebih memilih untuk berkomunikasi dengan yang lain melalui dunia maya terlihat kesulitan dalam membangun keterampilan sosialnya dalam dunia nyata (Mami & Hatami-Zad, 2014). Seseorang yang menguasai keterampilan sosial menjadi pandai bergaul, sehingga tidak cemas apabila harus berhubungan dengan orang lain dan memiliki konsep diri yang lebih tinggi (Ramdhani, 1994). Oleh karena itu,

keterampilan sosial dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari karena merupakan keterampilan dasar untuk melakukan interaksi atau sosialisasi serta untuk membangun hubungan interpersonal.

Intensitas penggunaan media sosial yang tinggi juga berpengaruh terhadap keterampilan sosial, seorang dewasa yang mengalami kecanduan internet memiliki keterampilan sosial yang rendah (Majorsy dkk, 2013). Penggunaan media sosial yang tinggi menyebabkan dampak negatif perilaku keterampilan sosial yaitu perilaku anti sosial, atau kecemasan sosial (Dangkrueng, 2013). Rendahnya keterampilan seseorang bagi dewasa awal juga akan mengakibatkan individu mengalami kesulitan bergaul dengan teman sebayanya (Ramdhani, 1994).



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

2.6. Hipotesis Penelitian

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan intensitas penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial dewasa awal.

H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan intensitas penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial dewasa awal.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional yang bertujuan untuk menguji suatu hipotesis guna memperkuat atau bahkan menolak hipotesis hasil penelitian yang sudah ada serta menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel yang mempengaruhi hipotesis (Sugiyono, 2006). Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan aspek pengukuran, penghitungan, rumus, dan kepastian dalam proses pengerjaannya (Musianto, 2002).

3.2. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh seorang peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009). Ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Variabel bebas : Intensitas penggunaan media sosial *instagram*
- b. Variabel terikat : Keterampilan sosial

3.3. Definisi Operasional

3.3.1. Intensitas Penggunaan Media Sosial *Instagram*

Intensitas penggunaan media sosial instagram adalah kegiatan yang dilakukan melalui media sosial sebagai sarana untuk menjalin interaksi, bertukar informasi dengan cara menulis status, mengomentari, menyukai, berbagi foto ke media sosial instagram. Penggunaan yang diteliti meliputi lama waktu penggunaan media sosial dan frekuensi penggunaan media sosial.

3.3.2. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu dalam berinteraksi baik secara verbal seperti berkomunikasi, maupun non verbal seperti menunjukkan ekspresi wajah (senyum, tertawa, maupun sedih), memakai bahasa tubuh (mengangguk-anggukkan kepala, dan lain sebagainya) serta bagaimana individu dapat menjalin hubungan dengan orang lain, menerima pendapat orang lain, dan mengutarakan pendapat pada orang lain dengan menggunakan kata-kata maupun menggunakan ekspresi agar dapat beradaptasi dan diterima oleh lingkungan yang diperoleh melalui proses belajar.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Menurut Sugiyono (2010) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah dewasa awal, dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Berusia antara 18 hingga 25 tahun

2. Memiliki media sosial *instagram*

3.4.2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2002). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan jenis *accidental sampling* yang dimana pengambilan sampel dilakukan *accidental* dengan mengambil responden yang kebetulan ada atau tersedia di suatu tempat sesuai dengan konteks penelitian. Sampel dalam penelitian ini berlokasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya.

Penentuan ukuran sampel dihitung dengan menggunakan rumus Slovin menurut (Sugiyono, 2012). Penelitian ini menggunakan rumus Slovin, karena jumlah sampel akan dijadikan sebagai sampel harus representatif agar hasil penelitian ini dapat digeneralisasi. Rumus Slovin untuk menentukan sampel dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel atau jumlah subjek penelitian

N = Ukuran populasi

E = Toleransi kesalahan lazimnya untuk sosial dan pendidikan (0,05)

Pada penelitian ini, akan dilakukan pengambilan sampel kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya dengan total mahasiswa sebanyak 5.550 mahasiswa, sehingga jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini sebesar:

$$n = \frac{5550}{1+5550 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{5550}{1+5550 (0,0025)}$$

$$n = \frac{5550}{1+13,875}$$

$$n = \frac{5550}{14,875}$$

$$n = 0,3731092437$$

(dibulatkan menjadi 373)

3.5. Metode dan Alat Pengumpulan Data

Metode pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran skala dan angket. Azwar (2012) menjelaskan bahwa skala merupakan alat ukur psikologi yang digunakan untuk mengungkap atribut tertentu.

3.5.1. Kuesioner Intensitas Penggunaan Media Sosial *Instagram*

Kuesioner intensitas penggunaan media sosial ini berisi pertanyaan mengenai durasi dan frekuensi penggunaan media sosial yang dinyatakan dengan jumlah jam dan berapa kali menggunakan media sosial dalam seminggu. Penulis membuat

kuisiener yang dibuat sendiri mengacu pada teori intensitas milik Horrigan (2000).

Berikut blueprint kuisiener intensitas:

Tabel 2. Kuisiener Intensitas Penggunaan Media Sosial *Instagram*

Aspek	Jumlah	Contoh Item
Frekuensi	1	“Berapa kali anda mengakses media sosial dalam sehari? a. Instagram <input type="text"/> kali
Durasi	1	Berapa lama anda mengakses media sosial dalam sehari? a. Instagram <input type="text"/> menit
Total	2	

Kuisiener intensitas penggunaan media sosial *instagram* berbentuk pertanyaan terbuka. Alasan menggunakan kuisiener dengan pertanyaan terbuka adalah peneliti ingin mendapatkan data mentah intensitas penggunaan media sosial *instagram* yang benar-benar representatif dengan sampel penelitian. Responden diminta untuk menuliskan seberapa lama dan seberapa sering menggunakan media sosial *instagram* dalam sehari.

3.5.2. Skala Keterampilan Sosial

Skala keterampilan sosial disusun oleh peneliti dengan mengacu pada dimensi dari Riggio (1986), yaitu: *expressivity*, *sensitivity*, dan *control*. Skala keterampilan sosial menggunakan jenis skala *likert* dengan menggunakan 4 respon jawaban.

Skala ini terdiri dari item-item berupa pernyataan yang memiliki 4 respon jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak

Sesuai (STS). Item-item dalam skala ini terdiri dari dua jenis item, yaitu item *favorable* yang merupakan pernyataan yang bila disetujui menunjukkan sikap positif terhadap objek sasaran. Item *unfavorable* yang merupakan pernyataan yang bila disetujui menunjukkan sikap negatif terhadap objek sasaran (Anderson dalam Supraktiknya, 2014). Pernyataan pada skala ini memiliki bobot skor yang berbeda, berikut adalah rincian bobot skor untuk skala keterampilan sosial:

Tabel 3. Tabel Penilaian Item Skala Keterampilan Sosial

Respon	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Skala keterampilan sosial disusun dengan tujuan sebagai alat ukur untuk mengetahui tinggi atau rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki setiap individu pada dewasa awal. Berikut adalah rincian *blueprint* skala keterampilan sosial:

Tabel 4. *Blueprint* Skala Keterampilan Sosial Sebelum Try Out

Aspek	Indikator	No.item		Jumlah	Contoh Item
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
Emotional	Emotional Expressivity (EE)	1, 13, 25	7, 19	5	“Saya sering tertawa terbahak – bahak”
	Emotional Sensitivity (ES)	2, 14, 26	8, 20	5	“Saya dengan mudah dapat memberikan pelukan atau sentuhan yang nyaman dengan orang yang mengalami kesusahan”
	Emotional Control (EC)	3, 15, 27	9, 21	5	“Saya sangat baik dalam mempertahankan penampilan tenang

Social	Social Expressivity (SE)	4, 16, 28	10, 22	5	bahkan saat saya merasa kecewa” “Saya menyukai bersosialisasi”
	Social Sensitivity (SS)	5, 17, 29	11, 23	5	“Saya biasanya mengkhawatirkan mengenai kesan yang saya berikan pada orang lain”
	Social Control (SC)	6, 18, 30	12, 24	5	“Saya dapat merasa nyaman dengan berbagai jenis orang; muda, tua; kaya, miskin”
Total		18	12	30	

3.6. Prosedur Penelitian

3.6.1. Tahap persiapan penelitian terdiri dari:

- Melakukan studi pustaka akan variabel-variabel yang telah ditentukan gunanya untuk mendapatkan konsep teoritis dan operasionalnya.
- Menentukan sampel dan desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini.
- Membuat alat ukur untuk pengambilan data. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala keterampilan social (*social skill*) dan kuesioner intensitas penggunaan media sosial.
- Melakukan revisi alat ukur dengan mempertahankan item yang lolos dalam pengujian validitas dan reliabilitas serta membuang item-item yang gugur.

Selanjutnya menyusun kembali alat ukur yang akan digunakan dalam proses pengambilan data.

3.6.2. Tahap Pelaksanaan

a. Tahap pelaksanaan penelitian ini adalah dengan cara membagikan skala secara langsung kepada partisipan dengan karakteristik yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya.

b. Pembuatan alat ukur yang mengacu ke dalam dua variabel yaitu skala keterampilan sosial (*social skill*) dan kuesioner intensitas penggunaan media sosial instagram. Penyusunan skala dilakukan dengan membuat *blueprint* terlebih dahulu yang disusun berdasarkan dimensi-dimensi pada keterampilan sosial. Selanjutnya membuat item-item yang mewakili dari masing-masing variabel yang diukur. Kuesioner intensitas penggunaan media sosial milik Horrigan (2000) yang pada penelitian ini kuesioner intensitas penggunaan media sosial dibuat sendiri oleh peneliti dan skala keterampilan sosial mengacu pada Riggio (1986).

c. Tahap Uji Coba (*Try Out*)

Skala yang telah dibuat dilakukan uji coba terlebih dahulu pada subjek yang dapat mewakili subjek penelitian sebenarnya. Subjek yang dipilih adalah subjek yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan peneliti dengan karakteristik yang sama.

Uji coba hanya dilakukan pada alat ukur keterampilan sosial, sedangkan untuk intensitas tidak dilakukan uji coba karena alat ukur intensitas berbentuk kuesioner

atau pertanyaan terbuka. Uji coba pada penelitian ini dilakukan di IAIN Tulungagung dengan mengambil sampel sebanyak 83 mahasiswa. Setelah dilakukannya *try out*, item yang tidak memperlihatkan kualitas yang baik gugur atau dihilangkan dan tidak dapat dijadikan sebagai alat tes.

d. Pengambilan Data

Pengambilan data dilakukan dengan memberikan skala keterampilan sosial dan kuesioner intensitas penggunaan media sosial yang itemnya lolos pada seleksi tahap uji coba. Pengambilan data dilakukan pada 373 mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang.

e. Pengolahan Data

Setelah peneliti mengambil data, hasil dari jawaban pada skala akan dikonversikan ke dalam skor berdasarkan skala keterampilan sosial dan kuesioner intensitas penggunaan media sosial instagram.

3.6.3. Tahap Analisis Data

Analisis data yang akan dilakukan dengan tahapan, yaitu pengolahan data, yaitu melakukan scoring pada setiap hasil skala, menghitung dan membuat tabulasi data yang diperoleh untuk membuat tabel data, dan melakukan analisis data dengan menggunakan perhitungan statistik untuk menguji hipotesis penelitian, dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic 20 for Windows*.

3.7. Pengujian Alat Ukur

3.7.1. Validitas

Validitas mengacu sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya, semakin alat ukur dapat menjalankan fungsinya dengan tepat sesuai dengan tujuannya maka alat ukur tersebut memiliki nilai validitas yang semakin tinggi (Azwar, 2014). Skala yang telah dibuat akan diuji validitas isinya berdasarkan pertimbangan *expert judgment* untuk menentukan sejauh mana item dapat digunakan sebagai alat ukur. Uji validitas ini dilakukan peneliti dengan berkonsultasi dengan ahli (*expert judgment*) yaitu dosen pembimbing peneliti Ilhamuddin, S.Psi., M.A. Uji validitas hanya dilakukan pada skala keterampilan sosial, sedangkan kuesioner intensitas *instagram* tidak dilakukan uji validitas, karena kuesioner ini berbentuk pertanyaan terbuka yang dimana hanya terdapat dua pertanyaan yang berisi tentang frekuensi dan durasi seseorang dalam mengakses media sosial *instagram*.

3.7.2. Uji Daya Diskriminasi Item

Uji coba skala hanya digunakan pada alat ukur keterampilan sosial, sedangkan pada alat ukur intensitas tidak dilakukan *try out*, karena alat ukur intensitas berbentuk kuesioner dengan jumlah dua item dengan pertanyaan terbuka. Uji coba skala dilakukan agar skala keterampilan sosial tersebut dapat teruji kelayakannya. Selain itu, daya diskriminasi item bertujuan untuk melihat sejauh mana item mampu membedakan antara individu atau kelompok dan tidak memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2012). Uji daya diskriminasi item ini menggunakan batasan 0,30 artinya

butir yang memiliki koefisien korelasi dibawah batasan yang telah ditentukan maka akan gugur dan memiliki daya beda yang rendah. Idealnya kriteria pemilihan butir adalah menggunakan batasan 0,30. Butir yang memiliki batasan di atas 0,30 dianggap memiliki korelasi yang baik dengan butir lainnya dalam skala (Azwar, 2012). Apabila butir item memiliki angka di bawah dari 0,30 maka dianggap memiliki korelasi yang kurang baik dan perlu dieleminasi dari skala.

Peneliti melakukan uji coba (*try out*) skala keterampilan sosial di IAIN Tulungagung. Pada uji coba (*try out*) ini diperoleh item yang lolos sebanyak delapan belas item dari tiga puluh item skala keterampilan sosial. Delapan belas item tersebut terdiri dari item 3, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 25, 26, 27, 29, dan 30. Setelah dilakukannya uji coba, peneliti melakukan analisis uji daya diskriminasi item.

Tabel 5. Daya Diskriminasi Item Keterampilan Sosial

Dimensi	Nomor Item	Korelasi Item Total	Keterangan	Jumlah
EE	1	0.103	Gugur	1
	7*	0.063	Gugur	
	13	0.074	Gugur	
	19*	0.200	Gugur	
	25	0.441	Lolos	
ES	2	0.244	Gugur	4
	8*	0.463	Lolos	
	14	0.307	Lolos	
	20*	0.311	Lolos	
	26	0.608	Lolos	
EC	3	0.388	Lolos	4
	9*	0.356	Lolos	
	15	0.314	Lolos	
	21*	0.218	Gugur	
SE	27	0.445	Lolos	3
	4	0.121	Gugur	

	10*	0.357	Lolos	
	16	0.383	Lolos	
	22*	0.406	Lolos	
	28	0.297	Gugur	
SS	5	0.359	Lolos	3
	11*	0.127	Gugur	
	17	0.406	Lolos	
	23*	0.077	Gugur	
	29	0.561	Lolos	
SC	6	0.350	Lolos	3
	12*	0.355	Lolos	
	18	0.165	Gugur	
	24*	0.231	Gugur	
	30	0.518	Lolos	

Keterangan * = unfavorable

Tabel 6. Blueprint Skala Keterampilan Sosial Sesudah Try Out

Aspek	Indikator	No.item		Jumlah	Contoh Item
		Favorable	Unfavorable		
Emotional	Emotional Expressivity (EE)	25		1	“Saya sering tertawa terbahak – bahak”
	Emotional Sensitivity (ES)	14, 26	8, 20	4	“Saya dengan mudah dapat memberikan pelukan atau sentuhan yang nyaman dengan orang yang mengalami kesusahan”
	Emotional Control (EC)	3, 15, 27	9	4	“Saya sangat baik dalam mempertahankan penampilan tenang bahkan saat saya merasa kecewa”
Social	Social Expressivity (SE)	16	10, 22	3	“Saya menyukai bersosialisasi”
	Social Sensitivity (SS)	5, 17, 29		3	“Saya biasanya mengkhawatirkan mengenai kesan yang saya berikan pada orang lain”
	Social Control (SC)	6, 30	12	3	“Saya dapat merasa nyaman dengan berbagai jenis orang; muda, tua; kaya, miskin”

Total	12	6	18
-------	----	---	----

3.7.3. Reliabilitas

Reliabilitas adalah ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2009). Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai dengan 1.00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1.00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya, koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2008). Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan mencari konsistensi internal item pada alat ukur (*internal consistency*) keterampilan sosial dengan teknik analisis *Cronbach Alpha* yang dilakukan dengan menggunakan SPSS. Pada alat ukur intensitas penggunaan media sosial *instagram* tidak dilakukan uji reliabilitas, karena alat ukur intensitas berupa kuesioner. Besarnya koefisien batas minimum reliabilitas 0,6 (Sugiyono, 2012). Sebuah instrument dikatakan ajeg apabila memiliki koefisien reliabilitas mendekati 1,0. (Sugiyono, 2007) mengelompokkan nilai Cronbach's Alpha sebagai berikut:

- a. *Cronbach's Alpha* > 0.900 : Sangat Reliabel
- b. *Cronbach's Alpha* 0.70 - 0.900 : Reliabel
- c. *Cronbach's Alpha* 0.400 – 0.700 : Cukup Reliabel
- d. *Cronbach's Alpha* 0.200 – 0.400 : Kurang Reliabel
- e. *Cronbach's Alpha* <0.200 : Tidak Reliabel

Penelitian ini menggunakan standar 0,60 untuk reliabilitas. Setelah dilakukannya uji reliabilitas terhadap skala keterampilan sosial didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,718.

3.8. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan data mengenai karakteristik populasi berdasarkan data yang didapatkan dari sampel dari hasil penelitian sehingga data hasil penelitian dapat dibaca dan kemudian dapat ditafsirkan (Azwar, 1998).

3.8.1. Uji Asumsi

Uji asumsi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pola dan varian serta kelinearitasan dari populasi (data) serta agar kesimpulan yang didapatkan tidak menyimpang dari penelitian. Uji asumsi ini terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas.

3.8.1.1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah bentuk sebaran dari skor jawaban subjek tergolong normal atau tidak (Santoso, 2010). Uji normalitas ini apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) maka distribusi dapat dikatakan normal. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) maka distribusi dapat dikatakan tidak normal (Nisfiannor, 2009). Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Metode *Kolmogorov-Smirnov* memiliki prinsip kerja yaitu

membandingkan frekuensi kumulatif distribusi teoritik dengan frekuensi kumulatif distribusi empirik (observasi) (Siregar, 2014).

3.8.1.2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat secara signifikan atau tidak signifikan (Azwar, 2012). Perhitungan uji linieritas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 20 for Windows dengan menggunakan *Test for Linearity* dengan taraf signifikansi 0,05. Hubungan yang linear adalah hubungan yang memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Hubungan yang tidak linear adalah hubungan yang memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Hubungan yang linear memiliki arti bahwa kuantitas variabel tergantung akan meningkat atau menurun seiring dengan adanya perubahan yang terjadi dengan variabel bebas secara linear.

3.8.2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson* karena metode ini dapat menguji korelasi antara dua buah variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Perhitungan uji hipotesis akan menggunakan program *IBM SPSS Statistic 20 for Windows*. Berikut merupakan ketentuan interpretasi koefisien (r), yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Interpretasi Koefisien (r)

Koefisien Interval	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Cukup
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 0,100	Sangat Kuat



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Gambaran Umum Subjek Penelitian

Pada pengambilan data yang terkumpul di penelitian ini, peneliti mengambil subjek pada dua momentum yang berbeda. Pada pengambilan data pertama yang digunakan sebagai *try out* adalah mahasiswa IAIN Tulungagung dengan jumlah subjek sebanyak 83 orang pada tanggal 13 Januari 2018 saat momentum seminar motivasi yang diadakan di Universitas tersebut, lalu pengambilan data kedua yang digunakan sebagai data pasti diambil pada saat tahun ajaran baru 2018 di FISIP yang diambil pada tanggal 1 Maret 2018 dengan jumlah subjek sebanyak 373 orang. Pengklasifikasian berdasarkan pembagian data demografis yaitu jenis kelamin, usia, dan memiliki media sosial. Rata-rata usia partisipan adalah 20 tahun dengan jumlah sebanyak 146 orang dengan presentase 43,06%.

Tabel 8. Gambaran Umum Berdasarkan Data Demografis

Data Demografis	Kategori	Jumlah	Presentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	98	28,90%
	Perempuan	241	71,10%
	Total	339	100%

Berdasarkan dari tabel diatas, diketahui jumlah subjek berjenis kelamin laki-laki berjumlah 98 orang (28,90%). Jumlah tersebut lebih kecil jika dibandingkan dengan subjek yang berjenis kelamin perempuan yang berjumlah 241 orang (71,10%).

4.1.2. Deskripsi Data

Deskripsi ini merupakan tahapan dalam penentuan data hipotetik dan data empirik. Tujuan dari deskripsi penelitian ini adalah untuk memberikan uraian mengenai subjek penelitian berdasarkan data yang telah diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti. Skor hipotetik diperoleh dari perhitungan secara manual dengan menggunakan rumus Azwar (2012). Skor yang dihitung meliputi skor maksimum, skor minimum, *mean* (nilai tengah), serta standar deviasi dari masing-masing variabel. Berikut adalah hasil yang telah diperoleh dari perhitungan yang peneliti lakukan:

Nilai minimum hipotetik : Skor item terendah x jumlah item

Nilai maksimum hipotetik : Skor item tertinggi x jumlah item

Mean hipotetik : $\frac{\text{Jumlah skor minimum} + \text{skor maksimum}}{2}$

Standar deviasi hipotetik : $\frac{\text{Skor maks} - \text{skor min}}{6}$

Selain melakukan perhitungan skor hipotetik, peneliti juga melakukan penghitungan skor empirik. Perhitungan skor hipotetik dan skor empirik bertujuan untuk membandingkan antara data hipotetik dengan data yang diperoleh di lapangan. Berikut merupakan gambaran dari perbandingan skor hipotetik dan skor empirik pada setiap variabel penelitian:

Tabel 9. Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Keterampilan Sosial

Variabel	Statistik	Hipotetik	Empirik
Keterampilan Sosial	Nilai Minimum	18	37
	Nilai Maksimum	72	72
	Mean (μ)	45	54,5
	Standar Deviasi	9	5,83

Skor empirik frekuensi diperoleh nilai minimum 1, yang artinya seseorang mengakses media sosial *instagram* sebanyak satu kali dalam sehari, sedangkan untuk nilai maksimum diperoleh 100 yang artinya seseorang dapat mengakses media sosial *instagram* sebanyak 100 kali dalam sehari. Skor empirik durasi diperoleh nilai minimum 1, yang artinya seseorang mengakses media sosial *instagram* selama satu menit dalam sehari, sedangkan untuk nilai maksimum diperoleh 1.440 yang artinya seseorang dapat mengakses media sosial *instagram* selama 1.440 menit dalam sehari. Berdasarkan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata intensitas penggunaan media sosial *instagram* yaitu 14,1 untuk frekuensi, dan 108,48 untuk durasi.

Adapun untuk variabel keterampilan sosial memiliki mean hipotetik sebesar 45 dan mean empirik sebesar 54,5 yang berarti skor mean empirik menunjukkan kecenderungan lebih tinggi. Standar deviasi (SD) hipotetik keterampilan sosial sebesar 9 dan standar deviasi (SD) empirik sebesar 5,83.

Setelah melalui penskoran data hipotetik, peneliti menyusun kategorisasi skor pada subjek penelitian yang didapatkan dari *mean* (μ) dan standar deviasi (SD). Penentuan kategorisasi dilakukan untuk menggolongkan subjek ke dalam tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Berikut adalah ketentuan kategorisasi tingkat variabel:

Tabel 10. Ketentuan Kategorisasi Jenjang Bagi Subjek Penelitian

Kategori	Daerah Keputusan
Rendah	$X < (\mu - o)$
Sedang	$(\mu - o) \leq X < (\mu + o)$
Tinggi	$(\mu + o) \leq X$

Keterangan:

μ : mean hipotetik

o : standar deviasi

X : skor subjek

Tahap berikutnya adalah penentuan skor batas minimal dan maksimal masing-masing kategori pada setiap variabel skala penelitian. Berikut ini merupakan hasil dari kategori subjek berdasarkan skala keterampilan sosial:

Tabel 11. Kategorisasi Subjek Berdasarkan Skala Keterampilan Sosial

Daerah Keputusan	Kategori	Jumlah Subjek	Presentase (%)
$X < 16$	Rendah	1	0,29%
$16 \leq X < 24$	Sedang	132	38,93%
$24 \leq X$	Tinggi	206	60,78%
	Total	339	100%

Berdasarkan dari tabel diatas, diketahui bahwa variabel keterampilan sosial masuk ke dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 60,78%. Sementara untuk kategori rendah sebesar 0,29% dan kategori sedang memiliki jumlah presentase 38,93%.

Kategorisasi subjek berdasarkan kuesioner intensitas penggunaan *instagram* dengan kategorisasi subjek berdasarkan skala keterampilan sosial memiliki jumlah subjek yang berbeda. Hal ini dikarenakan ketika penskoringan instagram dilihat dari frekuensi dan durasi ada salah satu yang tidak terisi. Jika salah satu dari durasi maupun frekuensi tidak terisi, maka dianggap gugur, karena syarat untuk penskoringan frekuensi dan durasi harus terisi semua.

4.2. Hasil Analisis Data

4.2.1. Uji Asumsi

Uji asumsi ini terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas. Uji asumsi ini akan diujikan pada dua variabel penelitian, yaitu intensitas penggunaan media sosial *instagram* dan keterampilan sosial.

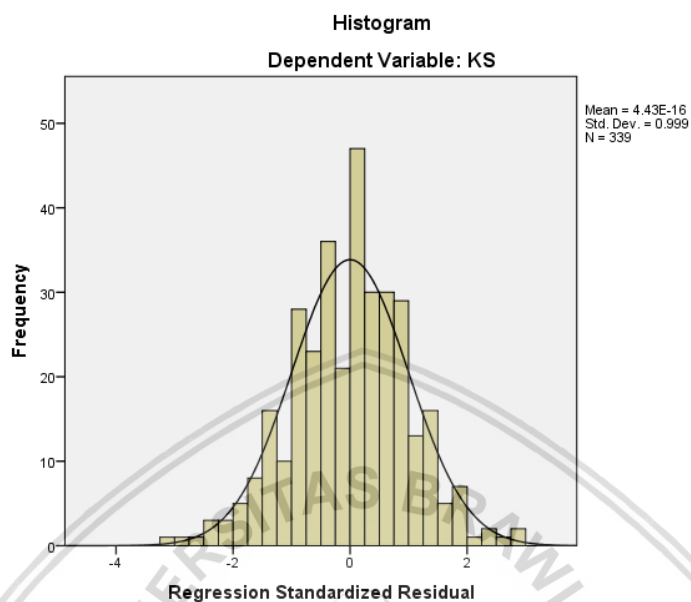
4.2.1.1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah pendistribusian data variabel penelitian bersifat normal atau tidak. Uji normalitas diuji dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*. Variabel dikatakan berdistribusi normal apabila mendapatkan nilai signifikansi ($p > 0,05$). Berikut hasil uji normalitas menggunakan SPSS 20 for windows:

Tabel 12. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
Variabel		Nilai Signifikansi	Keterangan
Frekuensi Penggunaan Media Sosial	Instagram	0.000	Tidak berdistribusi normal
Durasi Penggunaan Media Sosial	Instagram	0.000	Tidak berdistribusi normal
Keterampilan Sosial		0.063	Berdistribusi normal

Berdasarkan hasil pada tabel diatas, diketahui bahwa variabel intensitas penggunaan media sosial *instagram* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$), dan pada variabel keterampilan sosial diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.063 ($p > 0.05$). dapat disimpulkan bahwa salah satu dari kedua variabel tidak berdistribusi normal.



Gambar 2. Uji Normalitas

4.2.1.2. Uji Linearitas

Tabel 13. Hasil Uji Linearitas Frekuensi dan Durasi Keterampilan Sosial

Variabel	Nilai F	Nilai Signifikansi	Keterangan
Frekuensi Penggunaan Media Sosial <i>Instagram</i> dengan Keterampilan Sosial	1.526	0.042	Tidak linear
Durasi Penggunaan Media Sosial <i>Instagram</i> dengan Keterampilan Sosial	0.744	0.865	Linear

Hasil uji linearitas dengan menggunakan *Deviation from Linearity* pada frekuensi penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial menghasilkan p sebesar 0.042 ($p < 0.05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tidak berkontribusi linear. Selanjutnya, hasil uji linearitas dengan

menggunakan *Deviation from Linearity* pada durasi penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial menghasilkan p sebesar 0.865 ($p > 0.05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel berkontribusi linear.

4.3. Uji Hipotesis

Tabel 14. Hasil Uji Hipotesis Frekuensi dan Durasi Keterampilan Sosial

	Koefisien Korelasi	Signifikansi
Frekuensi	0.054	0.321
Durasi	0.061	0.260

Berdasarkan hasil uji korelasi menggunakan *Spearman's rho*, diperoleh nilai koefisien korelasi frekuensi dan keterampilan sosial sebesar 0.054 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0.321 ($p > 0.05$) yang artinya tidak terdapat hubungan antara frekuensi dan keterampilan sosial, sedangkan untuk nilai koefisien korelasi durasi dan keterampilan sosial sebesar 0.061 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0.260 yang artinya tidak terdapat hubungan antara durasi dan keterampilan sosial. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial dewasa awal atau tidak terdapat cukup bukti untuk menolak H_0 .

4.4. Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial dewasa awal. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara

intensitas penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial dewasa awal dengan nilai koefisien korelasi pada frekuensi sebesar 0.054 dengan tingkat signifikansi (p) sebesar 0.321 ($p > 0.05$), sedangkan untuk nilai koefisien korelasi pada durasi sebesar 0.061 dengan tingkat signifikansi (p) sebesar 0.260 yang berarti tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial dewasa awal.

Menurut Riggio (1986) keterampilan sosial adalah sekumpulan keterampilan yang digunakan dalam menerima, mengirim, dan mengatur informasi baik secara verbal maupun non verbal untuk memfasilitasi interaksi sosial yang positif dan adaptif. Keterampilan sosial memiliki enam dimensi, yaitu *Emotional Expressivity* (EE) yaitu kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan secara non verbal kepada orang lain. *Emotional Sensitivity* (ES) yaitu kemampuan untuk memahami pesan non verbal yang disampaikan orang lain. *Emotional Control* (EC) yaitu keterampilan dalam mengendalikan dan mengatur ekspresi emosi verbal dan ekspresi non verbal khususnya saat menyampaikan atau menyembunyikan emosi dengan tepat. *Social Expressivity* (SE) yaitu keterampilan dalam memahami ekspresi verbal orang lain dan kemampuan untuk melibatkan orang lain dalam wacana sosial. *Social Sensitivity* (SS) yaitu keterampilan untuk menginterpretasikan komunikasi verbal orang lain, kemampuan untuk memahami situasi sosial, norma sosial, serta peran, dan *Social Control* (SC) yaitu keterampilan dalam bermain peran dan presentasi sosial diri.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari, salah satunya dalam hal berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Sebuah penelitian yang dilakukan secara online oleh Cazino Yazino mengemukakan bahwa satu dari empat orang menghabiskan lebih banyak waktu untuk bersosialisasi secara online melalui situs seperti *instagram*, *facebook*, *whatsapp*, dan media sosial lainnya daripada bersosialisasi secara langsung. Semakin berkembangnya generasi-generasi baru di masa sekarang dan di masa mendatang, media sosial akan menjadi salah satu sarana komunikasi idola di kalangan muda. Komunikasi merupakan aspek yang dibutuhkan dalam keterampilan sosial. Beberapa orang sudah terbiasa melihat *profile picture* yang menggambarkan diri keluarga, teman, atau lawan bicara mereka (Fowlkes, 2012).

Menurut penelitian *Talk Track* yang dijelaskan pada buku milik Ed Keller dan Brad Fay yang berjudul *The Face-to-Face Book: Why Real Relationships Rule in a Digital Marketplace* (dalam Fowlkes, 2012) menyatakan bahwa 90% percakapan yang dilakukan secara langsung jauh lebih memberikan pengaruh positif daripada percakapan yang dilakukan secara *online*. Hal tersebut dikarenakan adanya komunikasi atau hubungan interpersonal yang sebenarnya melalui tatap muka. Media sosial memang memiliki jangkauan yang lebih besar dan akan terus berkembang.

Menurut psikolog klinis Dr. Catherine Steiner-Adair (dalam Aldiyar, 2018) saat seseorang lebih banyak menghabiskan waktunya di media sosial, atau melakukan komunikasi secara *online*, itu berarti mereka kehilangan keterampilan sosial yang

penting. Menghabiskan waktu lebih banyak untuk berkomunikasi melalui situs media sosial tersebut, mereka tidak belajar membaca bahasa tubuh, ekspresi wajah, atau infleksi vocal dan mereka tidak dapat mengetahui respon lawan bicara secara *real*. Brignall dkk (dalam Drago, 2015) mengungkapkan bahwa telah terjadi penurunan interaksi tatap muka yang signifikan pada kalangan dewasa dan pada akhirnya akan menimbulkan konsekuensi pada pengembangan keterampilan sosial dan presentasi diri.

4.5. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, yaitu:

1. Peneliti tidak mengetahui apakah jawaban yang diberikan subjek sudah sesuai dengan kondisi subjek yang sebenarnya atau ada kecenderungan *faking good*.
2. Teori dan alat ukur yang dipakai kemungkinan kurang sesuai.
3. Alat ukur intensitas perlu dilakukan perbaikan kembali terkait dengan item dan cara skoring.
4. Perlu adanya uji reliabilitas pada alat ukur intensitas.
5. Tidak menggunakan jurnal internasional sebagai acuan dalam penelitian ini.
6. Jumlah skala yang disebar sebanyak 373 skala, terdapat 339 skala yang dapat diolah, dikarenakan 34 skala gugur karena tidak sesuai dengan karakteristik sampel penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

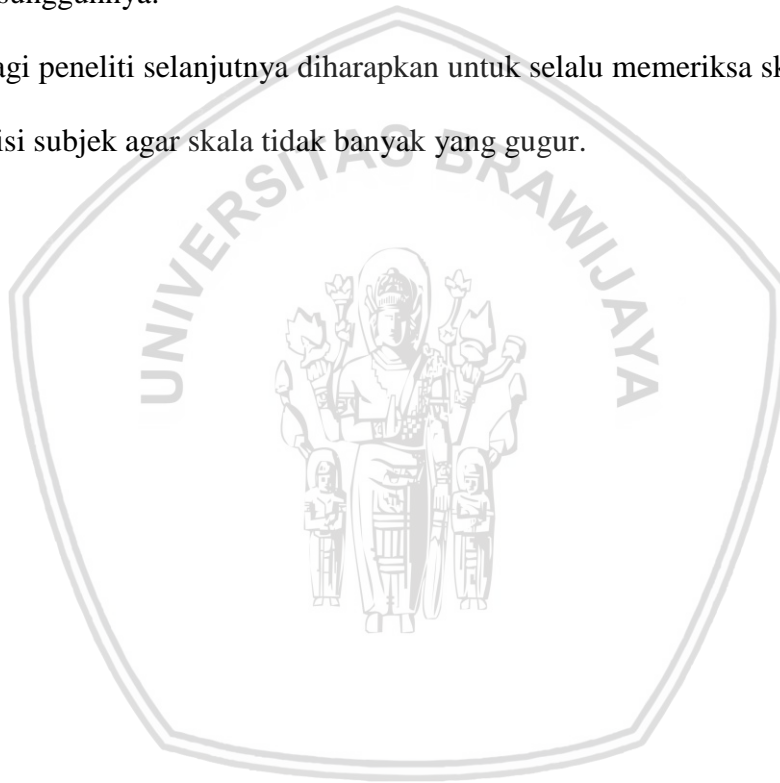
5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan media sosial *instagram* dengan keterampilan sosial dewasa awal

5.2. SARAN

1. Bagi peneliti selanjutnya, alat ukur pada intensitas penggunaan media sosial *instagram* perlu dilakukan perbaikan kembali terkait dengan landasan teori, cara interpretasi, perlu menekankan kevalidan, dan keajegan alat ukur.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambahkan variabel lain dalam penelitian sehingga dapat mengungkap lebih banyak aspek dalam penelitian. Aspek lain seperti kontrol diri, *loneliness*, maupun dorongan berteman.
3. Peneliti berikutnya disarankan untuk dapat memperluas ruang lingkup penelitian dan menggali sebab-sebab lain yang berpengaruh terhadap intensitas penggunaan media sosial *instagram*, diantaranya adalah budaya, perbandingan sosial, prestasi, dan dukungan emosional.

4. Diharapkan dapat menggunakan instrument penelitian yang telah ada sebelumnya dan berfokus pada varriabel yang telah ditentukan agar hasil dari pengolahan data tersebut dapat merepresentasikan perilaku subjek yang sesungguhnya.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk selalu memeriksa skala yang telah diisi subjek agar skala tidak banyak yang gugur.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, M. K. (2018). *Aplikasi Populer yang Banyak Digunakan di Indonesia*. Diambil kembali dari Tempo.Co: <https://tekno.tempo.co/amp/aplikasi-populer-yang-banyak-digunakan-di-indonesia>. Diakses pada hari minggu, 10 Juni 2018 pukul 23.00 WIB
- Aprilia, G. N. (2017, Desember 26). *Dear Millenials, Ini Loh Alasan Kenapa Instagram Bikin Ketagihan* . Retrieved from: www.grid.id/read/04173622/dear-millenials-ini-loh-alasan-kenapa-instagram-bikin-ketagihan?page=all. Diakses pada hari kamis, 28 Juni 2018 pukul 12.12 WIB
- Arends, R. (2008). In H. Sri Mulyantini Soetjipto, *learning to teach belajar untuk mengajar (Edisi ketujuh/buku dua)*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Azwar, S. (2008). *Reliabilitas dan Validitas* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar .
- Dijck, J. V. (2013). Understanding Social Media Logic. *Media and Communication*, 2-14.
- Faryansyah, Z. A. (2018). Pengungkapan Diri di Media Sosial Ditinjau dari Kecemasan Sosial Pada Remaja . *Ikraith-Humaniora*, 94-97.
- Febria, H. (2017). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku di Kalangan Remaja*. Retrieved from: Indonesiayouth.org.
- Frommer, D. (2010). *Here's How To Use Instagram from Business Insider*: www.businessinsider.com.
- Helius, S. E. (2009). pengembangan program pembelajaran ips untuk meningkatkan kompetensi keterampilan sosial. *jurnal penelitian Vol. 9 No. 1*.
- Horrigan, J. B. (2000). New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the 'Net's Future . *Journal Pew Internet and American Life Project* , 1-27.
- Inge Andriani, U. A., & Warda Lisa. (2013). hubungan antara keterampilan sosial dan kecanduan situs jejaring sosial pada masa dewasa awal . *proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil)*.

- Irfandi. (2018, Januari 5). *Pengguna Internet di Indonesia Dominan Akses Konten Media Sosial*. Retrieved from beritasumut.com: <http://beritasumut.com/teknologi/Pengguna-Internet-di-Indonesia-Dominan-Akses-Konten-Media-Sosial> .
- Izzati, N. (2014). Pengaruh Keterampilan Sosial Terhadap Kemampuan Matematis Mahasiswa. *Jurnal Edueksos Vol. 3 No. 1*.
- Kuhnke, E. (2007). *Body Language For Dummies*. England: John Wiley & sons, Ltd.
- Lestari, I., Y. (2017). Pemanfaatan Handphone Di Kalangan Mahasiswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan Vol 31 No. 1 April 2017*.
- Lewis, B. K. (2010). Social Media and Strategic Communication: Attitudes and Perceptions Among College Students . *Public Relations Journal Vol. 4 No. 3* .
- Lull. (1997). *Media, Komunikasi, dan Budaya: Suatu Pendekatan Global*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Lussy Dwiutami, J. (2013). POLA PERILAKU DEWASA MUDA YANG KECENDERUNGAN KECANDUAN SITUS JEJARING SOSIAL . *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi Vol. 2 No. 1*.
- Mami, S., & Hatami-Zad, A. (2014). Investigating The Effect of Internet Addiction on Social Skills and High School Student's Achievement. *International. J. Soc. Sci. & Education 4 ((special issue))*, 56-61.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal tabularasa pps UNIMED Vol. 6 No. 1*.
- Michael Haenlein, A. (2010). Users Of The World, Unite! The Challenges and Opportunities Of Social Media. *Business Horizons*, 59-68.
- Musianto, L. S. (2002). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian. *Jurnal Manajemen & Kewirausahaan Vol. 4 No. 2*.
- Mutia, T. (4 Februari 2017). *Fenomenologi Komunikasi Generasi Z*.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi* . Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

- Neila Ramdhani, I. (2016). keterampilan sosial menjaga kesejahteraan psikologis pengguna internet. *jurnal psikologi Vol 43 No. 3*, 183-193.
- Nisfiannoor, M. (2009). *Pendekatan Statistika Modern*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Papalia, E.D. (2009). *Human Development: Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pupayup Yodming, S. T., & Samai Sirithongthaworn . (2013). Relationships between Internet Addiction and Loneliness, and Internet Addiction and Teenage Social Skills: A Case Study of Mathayom Suksa Students in the Northern Region. *International Journal of Child Development and Mental Health* , 26-30.
- Putra, Y. S. (2016). Jurnal Ilmiah Among Makarti. Dipetik 26 November 2017 *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Akuntansi STIE AMA Salatiga*, http://www.google.co.id/url?sa=ta&source=web&rct=j&url=http://jurnal.stieama.ac.id/index.php/ama/article/download/142/133&ved=0ahUKEwi94LbW8NLZAhGyLwKHcQoCVAQFggdMAA&usg=AOvVaw1B1zfLcFr_hTv9zkU_8GOD.
- Ramadhan, B. (6 Februari 2018). *Inilah Perkembangan Digital Indonesia Tahun 2018*. Retrieved from: www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah-perkembangan-digital-indonesia-tahun-2018. Diakses pada hari rabu, 27 Juni 2018 pukul 22.46 WIB
- Riggio, R. E. (1986). Assesment Of Basic Social Skill. *Journal Of Personality and Social Psychology*, 51, 649-660.
- Rohaya, S. (2008). Internet: Pengertian, Sejarah, Fasilitas, dan Koneksinya. *E-Journal UIN Sunan Kalijaga. Digital Library UIN Sunan Kailijaga Yogyakarta*.
- Salamoon, D. K. (2013). Instagram, Ketika Foto Menjadi Mediator Komunikasi Lintas Budaya Di Dunia Maya. *Universitas Airlangga: Suarabaya*.
- Salkind, N. J. . (2006). *Exploring Research. 6th Edition, Prince-Hall, Upper Saddle River. Education-323 pages*.
- Sampathirao, P. (2016). Social Media and Social skills . *The International Journal Of Indian Psychology Vol. 3 No. 57*.

- Santoso, A. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian Di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Penelitian Vol. 14 No. 1*, 1-17.
- Septanti, A., S. (2017). Hubungan Adiksi Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja . *Provita Jurnal Psikologi Pendidikan* .
- Sisrazeni. (2017). Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Bimbingan Konseling Tahun 2016/2017 IAIN Batusangkar. *2nd International Seminar on Education 2017 Empowering Local Wisdom on Education for Global Issue*.
- Stefani Virlia, S. (2016). hubungan kecanduan game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal di jakarta barat. *jurnal psikologi psibernetika*.
- Sugiyono. (2013). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan, dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wifalin, M. (2016). Efektivitas Instagram Common Grounds. *Jurnal E-Komunikasi Vol. 4 No. 1*.
- Wölfling, K, D. T., Karakitsou, Ch, M. D., Wójcik, S, M. V., Oliaga, A, H. S., & Tsitsika, A. (2015). The development of adaptive and maladaptive patterns of Internet use among European adolescents at risk for Internet Addictive Behaviours: A Grounded Theory inquiry . *Journal Of Adolescents*, 36-47.
- Yuniar, G. S. , N. (2013). *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook dengan Pengungkapan Diri (Self Disclosure) pada Siswa-Siswi Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya*. Character, 02 (01). Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Semarang.
- Yusuf LN, H. . (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya .
- Zahrah, F. F. (31 Januari 2017). *Dampak Positif dan Negatif Media Sosial* . Retrieved from: fzahrah.com/2014/10/dampak-positif-dan-negatif-sosial-media.html?m=1.

